контактный адрес: vdmalex@ua.fm

Последняя Война

Автор: Кейт Бейкер
Перевод: MadHawk
Дизайн и Верстка: Валентин Дмалекс

Author: Keith Baker
Translation: MadHawk
Design & Layout: Valentine Dmalex

С ночного неба упал штормовой корабль. Гладкий черный корпус судна был практически неразличим с земли. Поддерживающее корабль в воздухе элементальное кольцо было заметно лишь тогда, когда по нему пробегали вспышки молний. Раскаты грома известили о прибытии военного корабля, и волна стрел хлынула вниз, на армию Сайра. Ударная сила магического пламени разнесла поле битвы, уничтожив и своих и чужих. В течение нескольких минут сотни солдат были мертвы, а ход сражения окончательно изменен.

Королевство Галифар правило континентом Кхорвайр почти 900 лет. Мир в нем был далек от совершенства. Западное побережье было приютом для всех возможных видов зверей и чудовищ. Затаившиеся в высоких горах враждебные гоблины и кобольды, рыщущие по морям в поисках добычи лорды Лхазаара. Изредка, какой-нибудь принц Галифара вставал против традиций, и начинал борьбу с законами о престолонаследовании. Однако такие восстания были редкостью, и королевская семья умела откладывать свои разногласия перед лицом потенциального узурпатора.

Такова ситуация в королевстве была в течение 894 лет.

Почему трое из наследников Джарота повернулись против вековых традиций именно в это время? Возможно, это был просто вопрос времени. Начиная с основания Королевства, пять народов отдалялись друг от друга, каждый со своим национальным самолюбием и индивидуализмом, которые век от века становились все отчетливей. Возможно, это было неудачное столкновение сильных личностей. Талин из Трейна увидел возможность распространения своей веры; Кайус из Каррната полагал, что у его сестры недостаточно сил, чтобы удержать трон; Роанн из Бреландии долгое время был личностью новых перемен. Возможно, все трое действовали по собственному усмотрению..., но также возможно и то, что они были пешками в руках темных сил, заинтересованных в падении Галифара. Дремлющая Тьма в качестве оружия всегда использовала разногласия. Пылевые Лорды обожают хаос во всех его формах, а Кровь Вол, безусловно, видела в войне способ увеличить свое влияние в Каррнате. Вся правда никогда не будет известна, но результаты на лицо.

Конфликт длился намного дольше жизни правителей, начавших его. В течение 102 лет очаги войны то усиливались, то спадали, создавались и рушились союзы. Народы были разъединены междоусобицами и предательством, так появились на свет Валенар, Даргуун и Элдиинские Владения. Перемирия всегда были временными, и не было такого времени, когда все пять народов жили в мире; рано или поздно на горячих углях негодования вспыхивали старые конфликты. Лишь тотальное разрушение Сайра привело воюющие стороны к столу переговоров. В 996 Договором о Престолонаследии были признаны 12 государств, и Последняя Война официально закончилась.

Война в Мире

Последняя Война – основной элемент игрового мира Эберрон. Война, длившаяся более столетия, закончилась менее двух лет назад. Следующие статьи раздела «Осколки Дракона» будут сосредоточены на отдельных аспектах конфликта: знаменитые сражения, легендарные герои и методы ведения войны, разработанные в прошлом Галифара. Для начала – несколько идей ввести тему войны в вашу игровую кампанию по Эберрону.

Земли, Разрушенные Войной

Столетняя война в Кховайре не прошла бесследно. В любое время отряд, путешествующий в приграничной зоне – старой линии фронта – сможет легко увидеть следы конфликта: Выжженные деревни, задохнувшиеся от пепла и сорняков, множество разрушенных мостов. Вырванные из земли силовые камни блокирующие применение в этом месте молниевой дороги. Магические ожоги оставили шрамы на земле. В больших общинах можно увидеть следы оккупации и магических атак. Группы беженцев, стремящихся восстановить свою жизнь, заполняют дороги или просто пытаются выжить в жалких лагерях, думая о возможности вновь вернуться домой. Вместо веселой гостиницы отряд может натолкнуться на обугленный остов таверны, родного дома, где группа оборванных крестьян ради выживания занялась разбоем. Такие бандиты не будут достойными соперниками для героев, но разве это будет победа?

Самый большой памятник войне – это Земли Скорби, которые стали одним огромным подземельем. Это современные, а не древние руины, которые все еще полны сокровищ народа, охраняемые странными чудовищами и ужасной магией.

Психологические Шрамы

Психологические эффекты войны куда сильнее физических повреждений и чувствуются на всем континенте. Аура общего пессимизма повисла над населением. Помимо ужаса войны, Земли Скорби набрасывают уныние на душу Кхорвайра. Никто не знает, что вызвало столь ужасное разрушение и сможет ли оно ударить вновь. Некоторые культы Хайбера и секты друидов считают, что Земли Скорби – это первый признак приближающегося апокалипсиса. Этот страх связан с подозрениями и гневом.

©Перевод Студия Фэнтези «PHantom» 2006 г. Не для Коммерческого Использования!!!

Подпись короля Кайуса в Договоре о Престолонаследии ничего не значит для бывшего солдата Каррната, чья семья была вырезана в период наступления войск Трейна. Люди Трейна до иступления ненавидят Каррнат. Аундаир никогда не прощал Элдиинские Владения. Валенару никто не доверяет. Отставной солдат который прославился своей преданностью может получить в ответ Враждебную или Недружелюбную реакцию в свою сторону от народов-врагов, но могут быть и более лояльные проявления реакции со стороны врага. Возможно, что владелец гостиницы потерял свою единственную дочь в битве у Хребта Келдан, и жаждет, чтобы Карнатский воин в отряде вспомнил ее имя. Мотивом для многих приключений могут стать месть и жадность. Группа может расследовать убийство одного из генералов, или искать тайные склады с оружием, расположенные вдоль границы Земель Скорби.

Тайные Организации

Разрушение Галифара создало в Кхорвайре огромный вакуум власти. Одни стремятся захватить эту власть, в то время как другие жаждут чувства безопасности, которое больше не исходит от короны. В результате чего чрезвычайно выросло влияние культов и тайных организаций. Даже обычная на вид деревня может быть убежищем культа Дракона Глубин или обителью Изумрудного Когтя, в то время как в городе может оказаться с полдюжины конкурирующих группировок. Книга, регулирующая кампанию, описывает множество влиятельных организаций, но это только начало. На основе религиозных верований, военной службы или кровного родства могли сформироваться и другие организации. Королевские дворы полны политических интриг. Такие организации проникли в сообществах гораздо шире, чем думают люди; каждый ищет какой-нибудь поддержки, и даже самая маленькая деревушка может оказаться домом тайного общества.

Личный Опыт

Создавая отряд, игроки должны думать о том, какое влияние оказала война на их персонажей. Они сражались; если это так – то ради чего? Они потеряли семью и друзей? Общий военный опыт может послужить сильным основанием для отряда героев, особенно если ИП сражались за народ Сайра, которого больше не существует. Если вы пойдете этим путем, то первое ваше приключение могло бы базироваться «взглядом в прошлое», в войну. Заканчивая особенно интересную и волнующую военную миссию можно четко установить, какой эффект имела война на мир, и запланировать союзников или врагов, которые могут появиться в следующих приключениях. Также это позволит ИП войти в послевоенный мир с небольшим запасом опыта за поясом.

Мать Изобретений

Кованный, воздушный корабль, войска из нежити и палочка с бесконечными зарядами – все это было разработано как военное оружие, и это только начало. Следующие статьи будут более подробно исследовать способы ведения магической войны; а пока – подробно изложите ваши собственные идеи по поводу оружия и заклинаний, созданных для сражения. Каков был Дом Каннит работавший в своих секретных исследовательских центрах в Землях Скорби? Какие еще ужасные тайны ждут своей разгадки?

Dungeons & Dragons
Wizards of the Coast
Студия PHantom Фэнтези